RAYMAN® 2
THE GREAT ESCAPE™

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Sumário

A História	**3**
Instalar Rayman 2	**4**
- Requisitos do Sistema	*4*
- Instalar e Desinstalar	*4*
- Começar e Sair do Jogo	*6*
Começar o Jogo	**7**
- Navegar os Menus	*7*
- Escolha o seu idioma	*7*
- Menu Principal	*7*
- Menu de Opções	*7*
Carregar/Gravar Jogos	**9**
Ecrã do Jogo	**10**
Comandos	**11**
Controlar Rayman	**12**
Poderes	**14**
Rayman	**15**
Os Amigos de Rayman	**16**
Os Inimigos de Rayman	**18**
Objectos	**19**
Objectos Mágicos	**20**
Créditos	**22**

Pânico na Câmara dos Teensies e no Conselho de Fadas: Robô – Piratas das profundezas do espaço chegaram, determinados a conquistar e escravizar o mundo inteiro. Chegou a altura de combater. Os voluntários formam pequenos grupos de resistência e lançam-se ao combate aos agressores malévolos.
Rayman e o seu amigo, Globox, vai para os limites da Grande Floresta, onde se situa o maior número de piratas.

Rayman salta duma árvore e activa o seu helicóptero para uma aterragem suave no meio de silvas cerradas. "Os Piratas vêm direitos a nós!" grita Rayman para o seu amigo. "Prepara-te!".

A terra começa a tremer de repente...Várias árvores tombam, criando uma passagem para um exército de robôs.
Começa a batalha! Rayman salta para a acção, mandando monstros metálicos a voar com as suas poderosas esferas de energia. Um pouco mais tarde, Globox, tremendo de medo, tenta desesperadamente fazer enferrujar os robôs criando pequenas tempestades de chuva sobre as suas cabeças. Um robô, chiando horrivelmente esmaga-se no solo.
"Nada mau, Globox!" grita Rayman com um sorriso.
Globox tenta responder; mas Rayman não ouve; a face tensa de Ly acaba de aparecer na sua mente.
"Rayman...", começa Ly, numa voz gasta, "os Piratas quebraram o coração do mundo. A energia despedaçou-se. Além de Clark, todos os nossos bravos guerreiros foram capturados..."

Chocado com estas notícias terríveis, Rayman é surpreendido por um robô gigantesco que o agarra com as suas poderosas garras. Tenta criar uma nova esfera de energia na palma da mão, mas sem êxito. A destruição do Núcleo Primordial retirou-lhe todos os seus poderes....
Desesperado, grita para o seu amigo...
"Apanharam-me, Globox! Salva-te!"
"Mas...mas... e tu?!"
" Não há tempo para explicações! Vai procurar Ly, ela te dirá o que fazer!"
Após um momento de hesitação, Globox escapa-se entre os pés dos robôs, e mergulha na erva alta.

Ecoa um riso mau. Rayman vira-se e vê Razorbeard, o líder dos Piratas.
"Apanhei-te, Rayman! Em breve serás o meu escravo mais obediente!..."

Rayman tenta libertar-se, mas a garra de ferro do robô aperta-o.
Ele lança um olhar terrível a Razorbeard e grita em desafio:
"Ainda não acabou, pirata! Acharei uma forma de escapar e depois farei com que desejes nunca ter nascido!".

INSTALAR RAYMAN 2

› Requisitos do Sistema

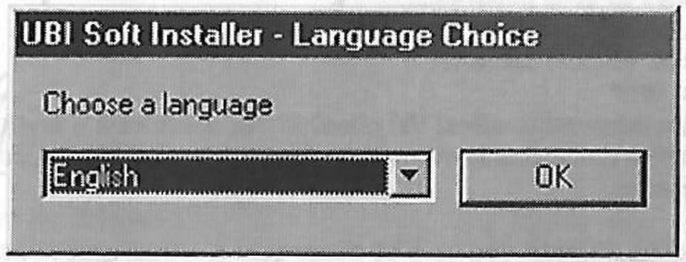
Requisitos mínimos do Sistema
Processador Pentium® 133 (ou equivalente), Windows™ 95 ou 98
32 MB de RAM
CD-ROM de 4x velocidades
Placa de som compatível com Sound Blaster
Placa Aceleradora Gráfica 3D Compulsória: Voodoo 1 (3Dfx) ou superior com 4 Mo RAM

Sistema Recomendado
Processador Pentium® MMX 200 ou superior; Windows™ 95 ou 98
64 MB de RAM
CD-ROM de 8x velocidades
Placa de som compatível com Sound Blaster
Placa Aceleradora Gráfica 3D: Voodoo 2 (3 Dfx) ou equivalente.

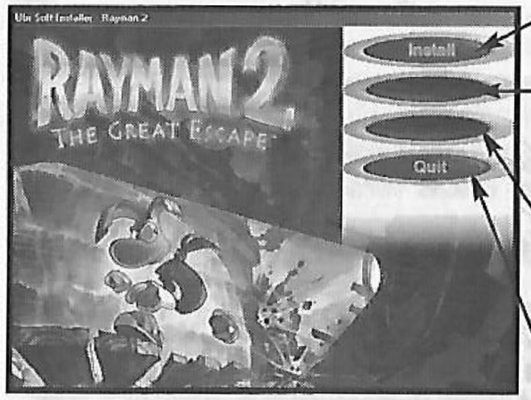
› Instalar e Desinstalar

Instalação
Coloque o CD Rayman 2 na drive de CD-ROM do seu computador.

1. Escolha um idioma do menu.



2. Aparece no ecrã o menu seguinte.



Um clique nesta opção iniciará a instalação no seu disco duro.

Esta opção permite-lhe iniciar o jogo e aceder ao Menu Principal.
Deve ter instalado previamente o jogo no seu disco duro.

Se o jogo já estiver instalado, um clique nesta opção apagará o jogo do seu disco duro.

Esta opção fá-lo voltar a Windows 95 ou 98.

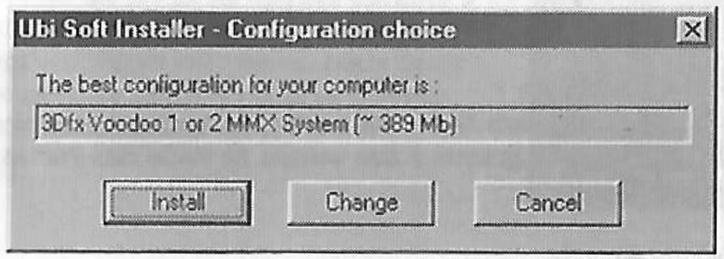
Nota: Só estão disponíveis Install (Instalar) e Quit (Sair) se estiver a instalar o jogo pela primeira vez.

3. Escolha da versão a instalar.

Deve escolher a versão que quer instalar. A versão depende da sua placa 3D. Rayman 2 está optimizado para funcionar com dois tipos de placas 3D.
- Placas 3Dfx (Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3, etc.) que funcionem com drivers Glide
- Outras placas que sejam suportadas por DirectX 6.0.

Nota: A lista de placas de vídeo testadas em Rayman 2 está situada no ficheiro readme.txt. Este ficheiro está situado no CD-ROM do jogo.

O programa de instalação sugere uma versão para si, conforme os componentes que achar no seu sistema operativo.
Escolhas possíveis:
- 3Dfx com MMX – instalação completa
- 3Dfx com MMX – instalação mínima
- DirectX 6.1 com MMX – instalação completa
- DirectX 6.1 com MMX – instalação mínima.



- Se a sua placa suportar tecnologia 3Dfx (Voodoo 1, 2 ou 3), escolha a versão 3Dfx.
- Se a sua placa não for 3Dfx, escolha a versão DirectX 6.0.

Em ambos os casos, consulte o manual do utilizador da sua placa para saber os seus requisitos específicos.
Se o programa de instalação detectar drivers desactualizados, sugerirá que instale novas versões. Estas são as únicas versões que lhe permitem jogar Rayman 2.
Será pedida uma confirmação antes de instalar novos drivers.

4 - Caminho de Acesso

A seguir, deve escolher o local do seu disco duro em que quer instalar o jogo. A instalação por defeito irá propor "c:\UbiSoft\Rayman2\".

5 - Atalho

A seguir, deve decidir o grupo de programas que irá conter o atalho do jogo. A escolha por defeito é o grupo "UbiSoft Games".

Desinstalar Rayman2

Há duas formas de apagar o jogo do seu disco duro.

1. Em Windows, escolha "2 Uninstall Rayman 2" em Iniciar/Programas/Ubi Soft Games/Rayman 2.
2. Insira o CD de Rayman 2, inicie o jogo e escolha a opção "Uninstall" no menu de instalação.

› Iniciar e sair do jogo

- Quando o jogo estiver instalado, só precisa de lançar o jogo do menu Iniciar do Windows.

O caminho de origem é "Iniciar/Programas/Ubi Soft Games/Rayman 2/1 To Play Rayman 2".
O CD-ROM deve estar colocado na drive de CD-ROM para iniciar o jogo.
Quando o jogo estiver iniciado, pode aceder directamente ao menu principal de jogo (ver a secção de "Menus").

- Sair do Jogo

Prima a tecla "Escape" e depois faça clique em "Exit" no menu. Será pedida confirmação. Verifique se gravou a sua sessão no Pátio das Portas (ver a secção "Carregar/Gravar").

Iniciar o Jogo

› Navegar os Menus

Para percorrer os menus de Rayman 2, use as SETAS direccionais do teclado. A selecção validada anteriormente aparece a vermelho. Se quiser escolher outro, este aparecerá a amarelo. Para validar a sua selecção, prima a tecla de inserção. Para voltar atrás, prima a tecla de retrocesso. Para aceder ao menu durante o jogo, prima ESCAPE.

› Escolha o Seu Idioma

Use as SETAS direccionais para escolher o idioma que deseja e valide a sua escolha com a tecla de inserção. Em qualquer ponto do jogo, pode mudar de idioma usada escolhendo "Language" no menu de Opções.

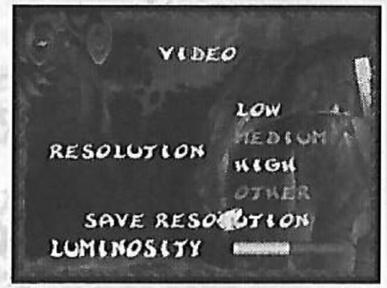
› Menu Principal

Faça clique em "New Game" para iniciar uma nova sessão. "Load" e "Delete" só podem ser seleccionados se uma sessão tiver sido previamente gravada.
Faça clique em "Options" para aceder ao menu de Opções.
Faça clique em "Rayman 2 Site" para aceder à página da Internet de Rayman.

› Menu de Opções

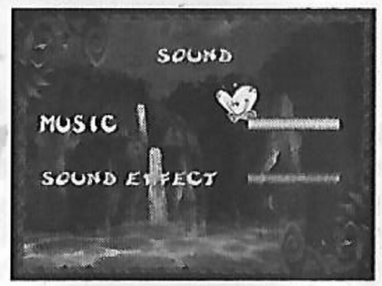
Para aceder ao menu de Opções durante o jogo, prima ESCAPE e depois faça clique em "Options". Com este menu, pode fazer ajustes para as funções de jogo ficarem em óptimas condições.

Parâmetros de Vídeo



- Faça clique em "Resolution" para alterar a resolução do seu monitor.
- Escolha "Low" para ter a menor resolução suportada pela sua placa de vídeo.
- Escolha "High" para ter a maior resolução suportada pela sua placa de vídeo.
- Escolha "Other" para aceder à lista de todas as resoluções suportadas pela sua placa de vídeo.
- Escolha "Save Resolution" para gravar a resolução desejada.
- Escolha "Luminosity" para tornar o jogo mais brilhante ou menos brilhante.

Parâmetros de Som



- Faça clique em "Sound" para aceder aos controlos de volume.
- Faça clique em "Music" para aumentar ou diminuir o volume de som da música usando as SETAS direccionais.
- Faça clique em "Sound Effect" para aumentar ou diminuir o volume de som dos efeitos sonoros usando as SETAS direccionais.

Comandos

Esta opção leva-o ao menu "Controls". Usando este menu, poderá regular o seu joystick se parecer funcionar incorrectamente.

Carregar e Gravar Jogos

› Carregar

É possível carregar uma sessão em qualquer momento durante o jogo. Para aceder a uma, prima ESCAPE em qualquer ponto do jogo.
Faça clique em "Load" para carregar uma sessão gravada antes.

› O Pátio das Portas e Gravar

Para gravar um jogo, Rayman tem de estar no Pátio das Portas.
Este lugar mágico, construído há muito tempo pelos Teensies, permite acesso a novos mundos. Mas lembre-se, Rayman só pode chegar lá depois de viajar por um mundo inteiro.

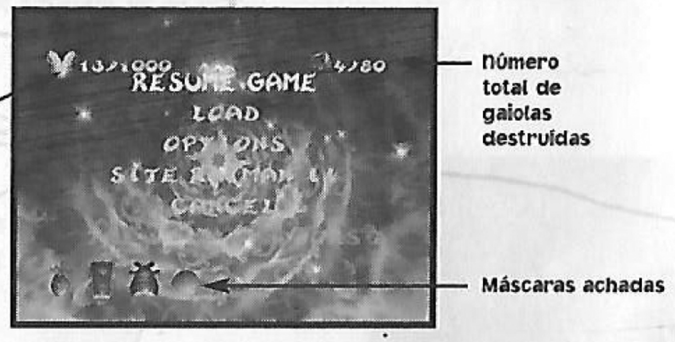
Para mudar de mundos quando se está no Pátio das Portas, use as SETAS direccionais e entre no mundo escolhido, premindo A.

Sempre que aceder ao Pátio das Portas, perguntar-lhe-ão se quer gravar o seu progresso.
Se fizer clique em "YES", a sua sessão será automaticamente gravada no ficheiro escolhido no início do jogo. Para alterar a colocação do ficheiro, prima ESCAPE e faça clique em "Save".
Para apagar uma sessão gravada para libertar espaço, faça clique em "Delete" no menu. Será pedida confirmação antes de apagar.

Ecrã do Jogo

Ao longo das suas aventuras, Rayman deve abrir as gaiolas que aprisionam os seus amigos. Isto permite-lhe obter os Punhos de Força que tornarão os seus golpes mais potentes, e recolher as preciosas esferas de energia chamadas "Lumz". Acima de tudo, ele tem de achar as quatro máscaras mágicas que lhe permitam acordar Polokus, o espírito do mundo.

Enquanto joga, pode em qualquer momento premir a tecla J para ver a barra de vida de Rayman, bem como, o número de Lumz amarelos recolhidos e o número de gaiolas destruídas.

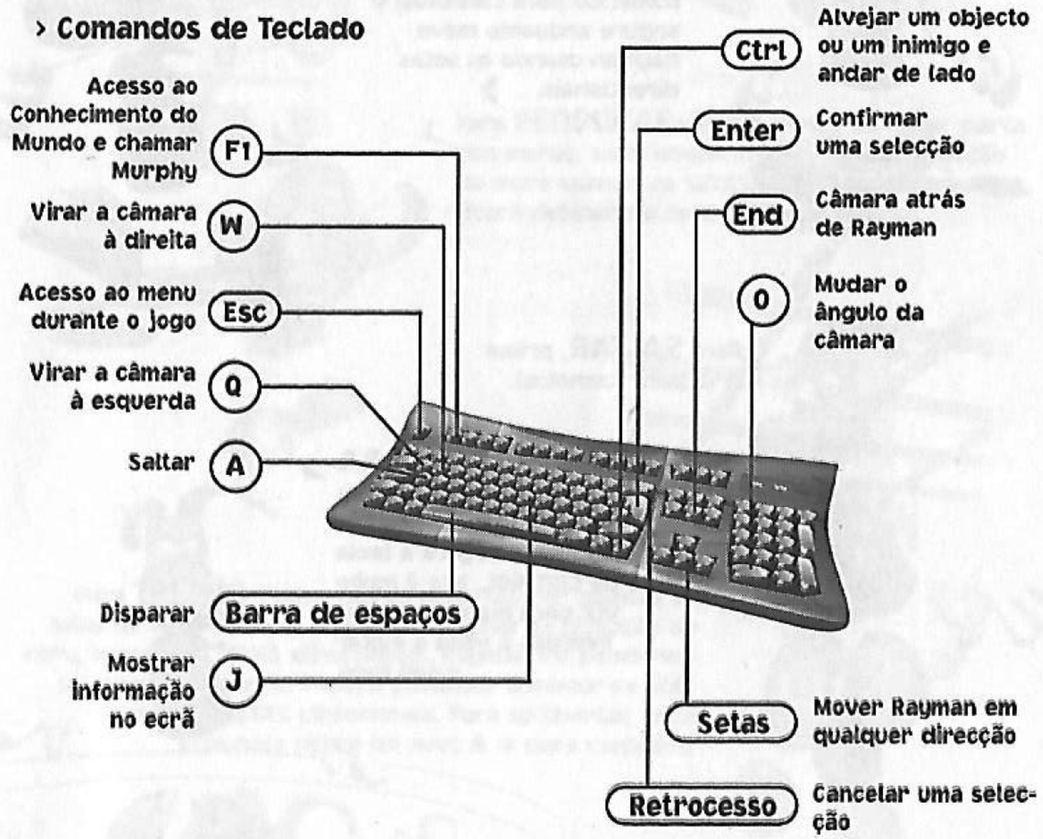


Pode em qualquer momento premir ESCAPE para obter uma recapitulação completa dos elementos apanhados desde o início do jogo.

Comandos

Pode jogar Rayman 2 com uma gamepad ou um teclado.
Nota: Os comandos da gamepad e do teclado são comandos por defeito que não podem ser modificados (para o teclado, tem à escolha entre um comando destro e um sinistro).

› Comandos de Teclado

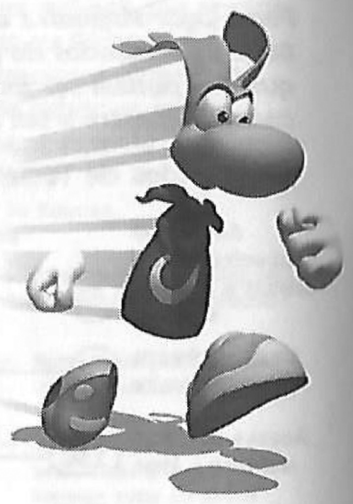


› Opções de Câmara

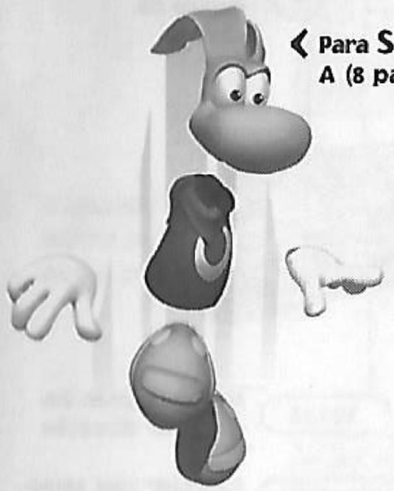
Para se orientar e achar o seu caminho, é crucial fazer bom uso da câmara. Treine movendo a câmara e mudando os seus ângulos com a ajuda das teclas Q e W.
As teclas Q e W: dão uma vista panorâmica movendo-se para a direita ou para a esquerda à volta de Rayman.
A tecla 0: Permite-lhe ver o que vê Rayman. Pode explorar o seu campo de visão usando as SETAS direccionais. Basta largar o botão para voltar à colocação anterior da sua câmara.

CONTROLAR RAYMAN

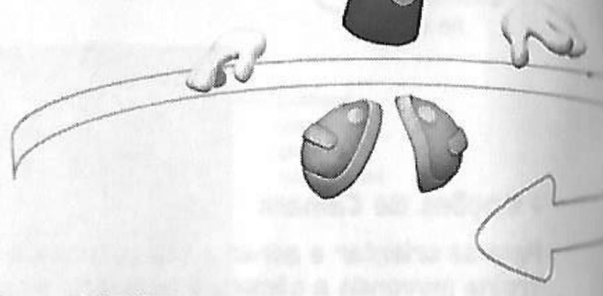
Para **ANDAR,** use as setas direccionais na direcção que quiser. Para caminhar, prima a tecla SHIFT (7 no teclado numérico para canhotos) e segure enquanto move Rayman usando as setas direccionais.



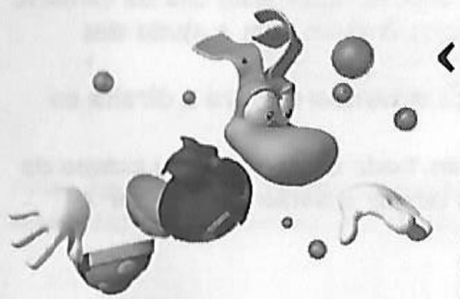
Para **SALTAR**, prima A (8 para canhotos).



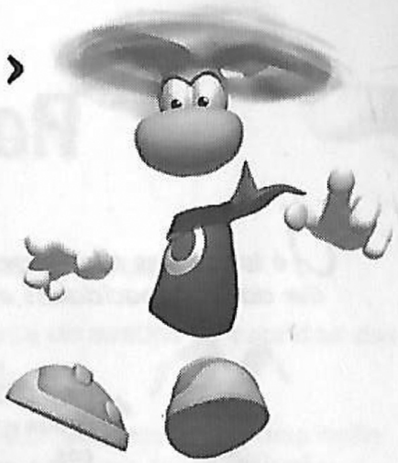
Para **ANDAR PARA OS LADOS**, use as SETAS direccionais enquanto segura a tecla de CONTROL. Isto é muito útil para manter os seus inimigos à vista e evitar o seu fogo.

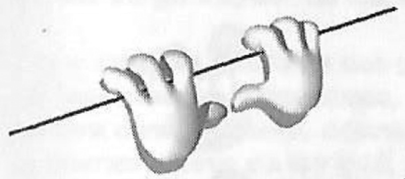


Para **NADAR**, aponte as SETAS direccionais na direcção que escolher. Para mergulhar, prima Z (1 na configuração para canhotos) e para voltar à superfície, prima A (8 para canhotos).
Um conselho: Foi tida uma atenção especial para dar a Rayman total liberdade de movimentos enquanto ele nadar. Demore algum tempo e treino, e pratique o uso dos comandos, pois esta habilidade dará muito jeito!

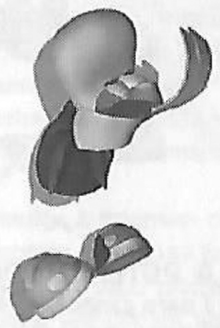


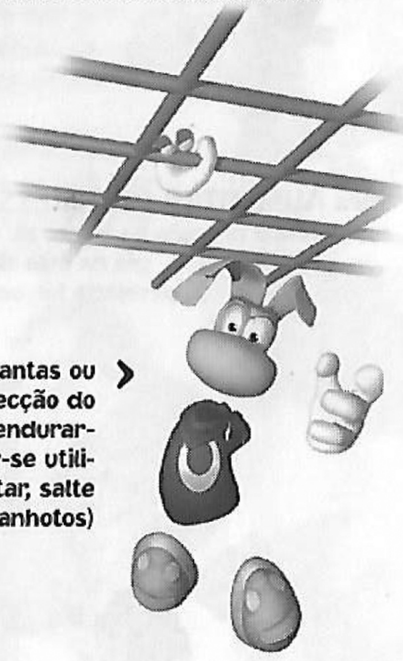
Para **ACTIVAR O HELICÓPTERO,** prima A (8 para canhotos) quando Rayman não estiver a tocar no solo, e para parar o helicóptero, prima de novo A.
O helicóptero é útil para aterrar com precisão, no meio dum salto ou durante uma queda. Lembre-se, o helicóptero só pode ser activado quando Rayman já estiver no ar. Um pequeno conselho: use a sombra de Rayman para o ajudar a aterrar com firmeza.



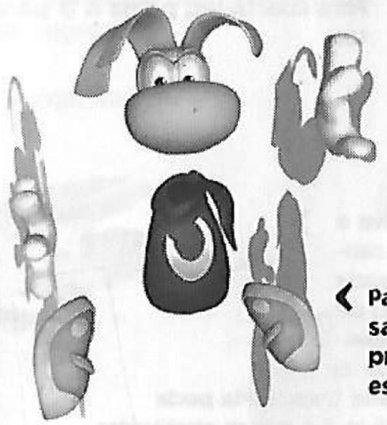


Para **PENDURAR-SE** na borda da maior parte dos muros, salte enquanto se move na direcção do muro usando as SETAS direccionais. Rayman ficará pendurado nele automaticamente.





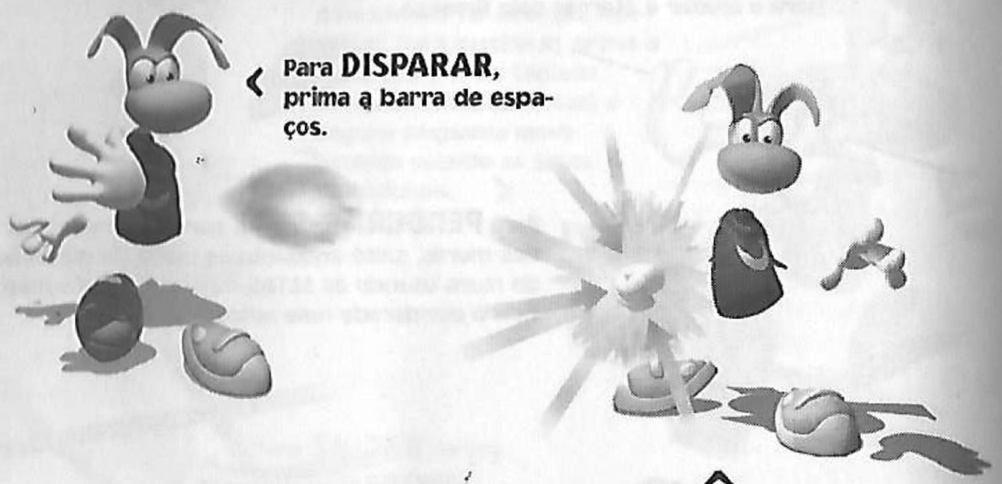
Para **TREPAR** redes, muros cobertos por plantas ou teias de aranha, salte enquanto se move na direcção do muro, usando as SETAS direccionais. Rayman irá pendurar-se automaticamente. Poderá continuar a mover-se utilizando as SETAS direccionais. Para se libertar, salte enquanto prime de novo A (8 para canhotos)



Para **TREPAR ENTRE DOIS MUROS,** salte enquanto prime A (8 para canhotos) e prima de novo A para se pendurar. Repita estas duas manobras até chegar ao topo.

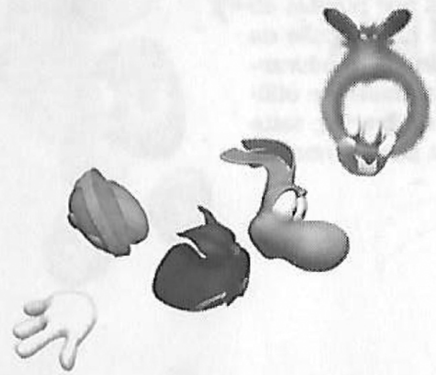
PODERES

Ao longo das suas aventuras, Rayman receberá novos poderes que lhe darão capacidades espantosas!



Para **DISPARAR**, prima a barra de espaços.

Para **AUMENTAR PROGRESSIVAMENTE A POTÊNCIA DO SEU TIRO**, mantenha a pressão na barra de espaços (tecla 1 para canhotos). A bola de energia na mão de Rayman ficará cada vez maior. Quando a força desejada for conseguida, dispare largando a barra de espaços.



Para **AGARRAR LUMZ PÚRPURA**, dispare sobre eles com a barra de espaços (tecla 1 para canhotos). Quando apanhados, pode girar na direcção que quiser, usando as SETAS direccionais. Para libertá-las, prima A (8 para canhotos).

Para **VOAR NO MODO DE HELICÓPTERO**, active o helicóptero (ver página 13) e mantenha A (8 para canhotos) premido. Não só o helicóptero pode ser usado para aterrar em segurança, mas voar no modo de helicóptero dá-lhe total liberdade para voar em qualquer direcção! Para parar de voar no modo de helicóptero, prima A de novo. **Um conselho:** a sua trajectória pode ser estabilizada premindo CONTROL. Isto ajudá-lo-á a evitar obstáculos.

RAYMAN

Rayman é uma personagem única de origem desconhecida.

Nenhum sábio ou mago sabe dizer em que volta do destino ou capricho dos deuses surgiu Rayman na Clareira dos Sonhos.

O que sabemos dele vem dos pescadores do Mar de Lums. Após uma noite particularmente tempestuosa, encontraram-no a dormir tranquilamente à sombra duma palmeira. Assustados com esta estranha criatura do mar, eles chamaram o povo da floresta, dos céus e das águas para ajudar. E o sol ainda não tinha chegado ao zénite quando uma horda de seres, cada um mais bizarro que o outro, vieram a trepidar sobre as dunas de areia violeta. Observaram-no durante muito tempo. "Que espécie de homem pode ser este sem pernas nem braços?" perguntaram uns aos outros. "É possível que esteja vivo?" interrogou-se um deles, quando Rayman se espreguiçou e bocejou alto.

Não demorou muito a Rayman convencer as pessoas da Clareira dos Sonhos das suas boas intenções. A sua energia e bom humor; os seus poderes fantásticos e amor à vida e à natureza venceram sobre as mais descrentes criaturas. E quando ele triunfou sobre o mau Mister Dark*, a verdade era inegável. Rayman era o mais bravo de todos, o herói ideal, o homem para quem a amizade e o riso eram mais importantes do que tudo mais, para quem a maior vitória é medida pela extensão das celebrações que se seguirem.

*Ver o jogo Rayman

Os Amigos de Rayman

Os habitantes do mundo de Rayman encaixam-se em duas categorias: Seres Mágicos, dotados de poderes fantásticos, e o povo...

› Os Seres Mágicos

✲ Polokus

É o espírito do mundo, o criador de tudo o que é e tudo o que será... O seu poder é tal que os seus sonhos podem tornar-se realidade... Há muito, muito tempo ele saiu do seu mundo, e só reunindo as quatro máscaras mágicas (ver página 20) é que poderá ser trazido de volta....

✲ Ly

Ly é uma fada, e como todas as fadas, possui grandes poderes. Infelizmente , a explosão do Núcleo Primordial pelos piratas enfraqueceu-a:
Quando ela reunir energia suficiente, pode criar Lumz de Prata, que dão novos poderes espantosos a Rayman.

✲ The Teensies

Povo antigo e sábio que construiu há muito o Pátio das Portas (ver página 10), esse lugar mágico onde dá acesso a todas as regiões do mundo. Muito velhos e um pouco distraídos, esqueceram qual deles é o seu Rei, e passam muito do seu tempo a executar movimentos acrobáticos de dança para os mais novos ficarem verdes de inveja.

› O Povo

✲ Globox

Adorável, mesmo sendo um pouco simples, Globox é o melhor amigo de Rayman. Tem o poder de criar fortes tempestades de chuva que podem ser usadas para apagar fogos ou fazer crescer as plantas.
Com a ajuda da sua companheira Uglette, produziu uma família prodigiosa; mais de 650 filhos na última contagem!

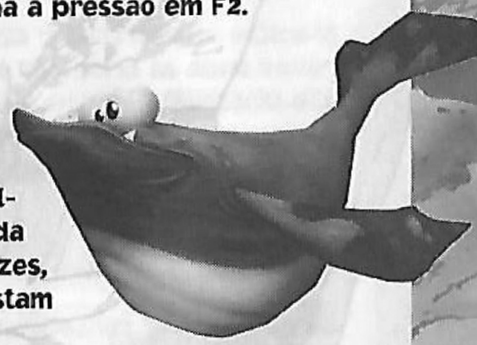
✲ Clark

Uma montanha de músculos, Clark é por si só um exército. Com um golpe poderoso, pode pôr a voar um regimento inteiro de piratas.
O seu único ponto fraco: um estômago algo sensível. Este pode causar problemas, em especial quando no calor da batalha, ele mastigar um robô um pouco ferrugento...

✲ Murfy

Com a alcunha "Enciclopédia Voadora", Murfy ajuda Rayman dando-lhe montes de palpites e conselhos. Para uma breve lembrança das explicações principais de Murfy, mova Rayman para junto de uma das muitas Pedras do Pensamento espalhadas pelo mundo (ver página 20). Se preferir que Murfy venha em pessoa dar-lhe as suas explicações detalhadas, pare numa Pedra de Pensamento e mantenha a pressão em F2.

✲ Carmen, a Baleia



Magnífica criatura marinha, cujo trabalho é vigiar as profundezas do oceano e depositar bolhas de ar que podem ser a diferença entre a vida e a morte de plantas e animais perdidos. Por vezes, ela é perseguida por piranhas com azia, que gostam muito das suas bolhas de ar...

✲ Sssssam

Esta jovem serpente espirituosa é o barqueiro dos Pântanos do Despertar. Ajuda os habitantes a fazer esqui aquático pelos pântanos...

Os Inimigos de Rayman

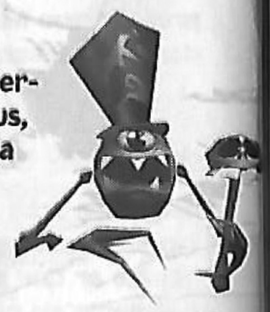
Almirante Razorbeard

O líder dos piratas, é famoso pela galáxia por reduzir mais duma centena de planetas a poeira cósmica. Não se deixe enganar pela sua aparência patética e tola, a sua ferocidade não tem par.
O seu sonho? Tomar o comando do mundo de Rayman e reduzir todos os seus habitantes à escravidão...

Os Homens de Confiança

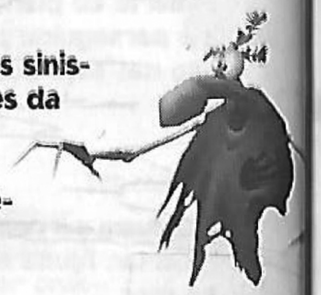
Estes são a força de invasão dos robôs dos piratas. Totalmente devotados ao Almirante Razorbeard, implementam um reino de terror capturando todos os que tiverem o azar de cruzarem o seu caminho. Existem vários modelos diferentes, cada um com os seus pontos fortes e fracos. Caberá a si descobri-los...

Guardião da Caverna dos Sonhos Maus



Monstro aterrorizador cuja função é guardar a gruta subterrânea onde as criaturas, brotando dos pesadelos de Polokus, são lançadas. Ninguém se atreveu a aventurar-se dentro da Caverna dos Sonhos Maus, embora haja rumores de que contém um tesouro ainda mais precioso...

As Galinhas Zombie



Já nem sequer conseguimos registar todos os resultados sinistros provocados pela chegada dos piratas: perturbações da harmonia geral, proliferação de piranhas, aranhas gigantescas e caterpillars, etc...
Aterrorizadas por todos este eventos, as galinhas começaram a pôr ovos mortíferos, donde saem as horríveis Galinhas Zombie...

Objectos

› Gaiolas

Os piratas aprisionaram muitos habitantes nestas pequenas gaiolas seladas com energia vital. Quebrar 10 gaiolas aumenta a Barra Vital de Rayman.

› Barril

Cheios de pólvora; explodem ao mínimo choque. Os modelos mais avançados até podem voar...

› Projecteis

Construídos pelos piratas, são mísseis guiados que só podem ser subjugados por uma paciência extrema. A maioria tem pernas, alguns podem voar.

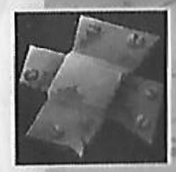
› Ameixas

Estes frutos estranhos têm vários fins. Pode atirá-los aos seus inimigos, trepar para cima deles e andar à volta disparando na direcção oposta, e até flutuar neles sobre campos de lava...

› Esferas Mágicas

Encontradas em pedestais da mesma cor, as Esferas Mágicas abrem as portas de templos misteriosos...

› Remendos



Arquitectonicamente medíocres na melhor das hipóteses, os piratas são obrigados a reforçar as suas construções com remendos. Os remendos de madeira são muito frágeis, mas os de metal só cedem com explosivos.

› Interruptores

Os Piratas espalharam pelo ambiente interruptores que activam máquinas estranhas e abrem várias portas. Para os fazer funcionar, basta disparar para eles.

Objectos Mágicos

› As Pedras do Pensamento

As Pedras do Pensamento dão uma ligação telepática a Murfy. Sempre que Rayman precisar duma pequena ajuda ou conselho, deve aproximar-se duma das Pedras para Murfy aparecer na sua mente.

› Portas Mágicas

Presentes no início e no fim dum mundo, levam-no ao Pátio das Portas (ver página 9) se as atravessar.

› O Punho de Força

Ter o Punho de Força torna os tiros de Rayman mais potentes. Atenção: se Rayman morrer ou for atingido, perde parte da energia do seu Punho de Força. Após três perdas dessas, os seus disparos regressam à potência normal.

› As Quatro Máscaras

Estas máscaras mágicas estavam escondidas dentro de santuários secretos e misteriosos. As lendas antigas dizem que quem puder reunir as quatro pode despertar o poderoso Polokus...

Esteja atento, pois há muitas portas e passagens secretas que levam a mundos desconhecidos onde pode encontrar tesouros fabulosos e talvez tornar-se mais poderoso....

› Os Lumz

Os Lumz são potentes fragmentos de energia. Cada cor tem os seus próprios poderes especiais...

• Lumz Amarelos
Estes são os 1000 fragmentos partidos do Núcleo Primordial quando os piratas o fizeram explodir. Quando Rayman tiver apanhado bastantes, poderá negociar a sua entrada em novos mundos.
Além disso, contêm conhecimento precioso. Quantos mais Rayman puder juntar, mais sabe dos segredos do mundo. Em qualquer momento do jogo, basta premir F2 para ler novas informações dadas pelos Lumz Amarelos.

• Lumz Super Amarelos
Antigos Lumz que se reconhece pelo seu tamanho superior e grandes sorrisos. São cinco vezes mais potentes do que Lumz Amarelos normais.

• Lumz Vermelhos
Cheios de energia vital, restauram a Barra da Vida de Rayman.

• Lumz Púrpura
Alvejando-os, Rayman pode agarrar neles e passar dum para o outro, atravessando assim vastas áreas sem tocar no solo.

• Lumz Azuis
Ricos em oxigénio, restauram o Medidor de Ar de Rayman quando andar debaixo de água.

• Lumz Verdes
Estes Lumz são muito especiais. Registam o progresso de Rayman. Se ele tiver de morrer, aparecerá no local onde pela última vez recebeu um Lumz Verde.

• Lumz de Prata
Os Lumz de Prata são feitos pela Fadas. Dão novos e espantosos poderes a Rayman...

Créditos

Conceito Original
MICHEL ANCEL
FREDERIC HOUDE

Gestor do Projecto
STEVE MCCALLA

Programação do Motor
OLIVIER ALBIEZ
FABIEN BOLE-FEYSOT
GUILLAUME CLEMENT
MICHAEL DE RUYTER
BENOIT GERMAIN
YANN LE GUYADER
CHANTAL OURY
FABRICE PEREZ
GUILLAUME SOUCHET
JACQUES THENOZ
CARLOS TORRES
MARC TRABUCATO
Com:
CHRISTOPHE BEAUDET
FREDERIC COMPAGNON
CHRISTOPHE GIRAUD
JEAN-MARC DROUAUD
VINCENT LHULLIER
YANN LE TENSORER
ALEXIS VAISSE
MARC FASCIA
THIERRY QUERE

Agradecimentos Especiais a:
Equipa de Programação N64
FREDERIC BALINT
XAVIER BILLAULT
OLIVIER DIDELOT
HELENE POKIDINE
FRANCOIS QUEINNEC
ALAIN ROBIN
OLIVIER SAILLANT
MARC VILLEMAIN

Agradecimentos Especiais a:
T-Trouble
Equipa de Programação

Director Artístico
MICHEL ANCEL

Gráficos
ALEXANDRE GATTO
ARNAUD KOTELNIKOFF
Com:
JEAN-CHRISTOPHE ALESSANDRI
FLORENT SACRE
CELINE TELLIER
PAUL TUMELAIRE
CHRISTOPHE BOURGES
NICOLAS CARRE
FLORENCE CHARPENTIER
NICOLAS DAIRE
FABRICE HOLBE
PIERRE-HENRY LAPORTERIE
YANN LECLERC
CHRISTOPHE PIC
STEPHANE ZINETTI
Com:
SEBASTIEN BICORNE
DENIS CAPDEFERRO
GEOFFROY DE CRECY
DAVID GARCIA
YANN JOUETTE
EMMANUEL VILLE
AGATA WIERZBICKI

Pesquisa Gráfica
ALEXANDRA ANCEL
HUBERT CHEVILLARD

Concepção do Jogo
STEPHANE HILBOLD
OLIVIER PALMIERI
Com:
FREDERICK GAVEAU
SERGE HASCOET
ZORAN MILISAVLJEVIC
VINCENT MONNIER
JEAN-CHRISTOPHE PETIT
CHRISTOPHE THIBAUT
JEAN ZAPPAVIGNA

Desenho Informático
SEBASTIEN DEZAUTEZ
YANNICK GERBER
ARNAUD GUYON
MICHAEL JANOD
GREGORY PALVADEAU
XAVIER PLAGNAL
MICKAEL VEAUDOUR
Com:
NICOLAS CHEREAU
OLIVIER DAUBA
OLIVIER DIAZ
JEAN-CHRISTOPHE GUYOT
YANN MASSON

Animação
JACQUES EXERTIER
ALEXANDRE BADUEL
FRANCOIS COTE
JOSEPH NASRALLAH
PHILIPPE ARSENAULT
ERIK BRANZ
SEBASTIEN BRASSARD
JENNIFER DICKIE
CHRISTIAN DION
JEAN-SEBASTIEN DUCLOS
JAMIE HELMAN
PHIL HOLLOWAY
FRANCOIS LAPERRIERE
SEAN LEBLANC
MICHAEL LINNGTON
CARLA PRADA
ALLAN TREITZ
MIKE ZINGARELLI

História Cinemática
PATRICK BODARD

Animação
DAMIEN BARRANCO
JEAN-YVES REGNAULT
PHILIPPE VINDOLET

Integração
OLIVIER SOLEIL

Cenário e Diálogos
DAVID NEISS

Baseado numa História de
MICHEL ANCEL

Adaptação Americana
DAVID GASSMAN

Concepção do Som
LAMBERT COMBES
ROMAIN HIS
GREGOIRE SPILLMANN
Com:
OLIVIER BONNAFY

Música de
ERIC CHEVALIER

Efeitos Sonoros
TALK OVER

Engenharia de Som
MARTIN DUTASTA
Com:
LIONEL BOUHNIK

Gestão de Dados
MALIKA SAHLA
FRANCK SERVETTAZ
GUENAELE MENDROUX
Com:
MARY-TIANA ANDRIAMAMPANDRY
HANANE SBAI
Com:
TARIK MLAHI

Teste
JONATHAN PEPIN
ALAIN GAGNON
RAPHAEL FRANCOEUR
ALAIN CHENIER
JEAN-SEBASTIEN LABRECQUE
FREDERIC BLATTMANN
FREDERIC LAPORTE
PIERRE-YVES SAVARD
JONATHAN D'ANJOU

Ferramentas
BERNARD LEFEBVRE
CORNELIU BABIUC
MIRCEA DUNKA
IONUT GROZEA
CRISTI PETRESCU
NICOLAE SUPARATU
MIHAELA TANKU
GEORGE BALTATANU
DAN DRAGAN
CATALIN DUMITRESCU
JOEL GREGOIRE
CHRISTOPHE MARTINAUD
CRISTI RIZEA
PASCAL RUIZ
PHILIPPE TOUILLAUD
ESTELLE PARENT

Ligações 3D
DANIEL RAVIART

Pesquisa 3D
PHILIPPE VIMONT

Marketing
LAURENCE BUISSON
AXELLE VERNY

Gestores de Estúdios WW
DOMINIQUE BORDENAVE
CHRISTINE CHOSSON
CYRIL DEROUINEAU
ERIC HUYNH
DIDIER LORD
VINCENT PAQUET
ERIC TREMBLAY

Gestores dos Estúdios Locais
JEROME ANTONA
AHMED BOUKHELIFA
SYLVAIN BRUNET
SANDRINE MAIGRET
GILLES MONTEIL

Gestores de Sites
Annecy
DANIEL PALIX
MONTPELLIER
MICHEL ANCEL
MONTREAL
CHRISTOPHE DERENNES
MONTREUIL
CHRISTINE BURGESS

Produção
GERARD GUILLEMOT

Publicação
YVES GUILLEMOT

Desenvolvimento
MICHEL GUILLEMOT

Agradecimentos Especiais a
Anterior Equipa Directiva
GREGOIRE GOBBI
NATHALIE PACCARD

ADVERTÊNCIA PARA EPILÉPTICOS

Ler antes de jogar ou de permitir aos seus filhos a utilização deste jogo.

Uma pequena percentagem de indivíduos é particularmente sensível ao fenómeno epiléptico ou perda de consciência quando expostos a determinados padrões de luz ou luzes, tal como a da televisão ou dos jogos de computador. Essas pessoas podem não ter um historial médico de epilepsia.

Se você ou alguém da sua família alguma vez teve epilepsia ou sentiu perda de consciência quando exposto a estímulos luminosos, consulte o seu médico antes de começar a jogar. Aconselhamos os pais a vigiar os filhos quando estes estiverem a jogar jogos de computador. Se você ou o seu filho sentir alguns dos seguintes sintomas durante o jogo: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, movimentos involuntários ou convulsões, deve parar IMEDIATAMENTE de jogar e consultar o seu médico.

PRECAUÇÕES DURANTE O USO

- Não se aproxime demasiado do ecrã.
- Evite jogar quando se sentir cansado ou não tiver dormido o suficiente.
- Certifique-se de que a sala onde está a jogar dispõe de boa iluminação.
- Descanse pelo menos 10 a 15 minutos por hora quando estiver a jogar.

CONTRATO DE LICENÇA ECOFILMES

Este é um contrato entre Você - o utilizador final - e a ECOFILMES, LDA. - adiante designada ECOFILMES.

Outorgamento de Licença

Este contrato de licença ECOFILMES - Licença - permite-lhe utilizar uma cópia da versão concreta do produto de software ECOFILMES adquirido com esta Licença - Software - em qualquer computador individual, sempre e quando o Software se encontrar em utilização num único computador em cada momento.

O Software encontra-se "em utilização" num computador, quando tenha sido carregado na memória temporária - isto é, RAM - ou instalado na memória permanente - v.g. disco duro, CD ROM, ou qualquer dispositivo de armazenamento - do computador.

O Produto é Vendido "Tal Qual"

O Software, disquetes, documentação e outros objectos são vendidos "Tal qual". Não há garantia de comercialização, nem garantia de validade para um uso específico nem nenhuma garantia de qualquer outro tipo, explícita ou implícita, em relação ao software, disquetes ou documentação, excepto a que se indica expressamente nos parágrafos que se seguem.

Inexistência de Responsabilidade por Danos Indirectos

Em nenhum caso a ECOFILMES ou os seus fornecedores serão responsáveis por quaisquer danos - incluindo, sem limite, os que derivam da perda de benefícios, interrupção de negócio, perda de informação comercial ou quaisquer outras perdas pecuniárias - que se originem como consequência da utilização ou da impossibilidade de utilização deste produto ECOFILMES, incluindo no pressuposto de que a ECOFILMES tenha sido informada da possibilidade de que tais danos possam ocorrer.

Em qualquer caso, a responsabilidade da ECOFILMES em relação a qualquer cláusula deste contrato limita-se à quantidade efectivamente paga por si em relação ao software mencionado.

Garantia Limitada

A ECOFILMES garante ao comprador original deste produto de software para computador que durante um período de 90 dias a contar da data de compra, o Software funcionará substancialmente de acordo com o especificado no(s) manual(is) que acompanham o produto.

Indemnização ao Utilizador

A responsabilidade total da ECOFILMES e a sua única indemnização consistirá, por deliberação da ECOFILMES:

1. No reembolso do preço pago, ou
2. Na reparação ou substituição do Software que não cumpra com a garantia limitada da ECOFILMES e lhe seja devolvido com uma cópia do recibo de compra.

Esta Garantia Limitada será nula se os defeitos do Software forem consequência de acidente, abuso ou utilização errada.

Qualquer Software substituído estará garantido pelo maior período de tempo entre o que resta até ao vencimento da garantia original ou um período de 30 dias.

Se tiver alguma dúvida acerca deste Acordo ou se desejar contactar, por qualquer motivo, a ECOFILMES, utilize o endereço anexo a este produto.

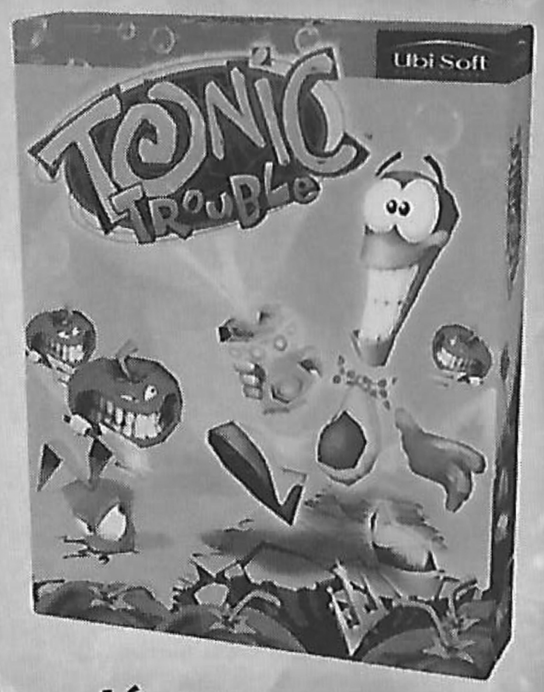
Serviço de Apoio ao Consumidor

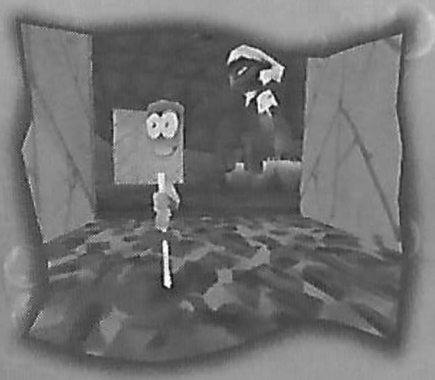
Informações, Truques e Dicas

Telef. 256 836 273 - dias úteis

10h30 às 12h30 e 16h00 às 18h00

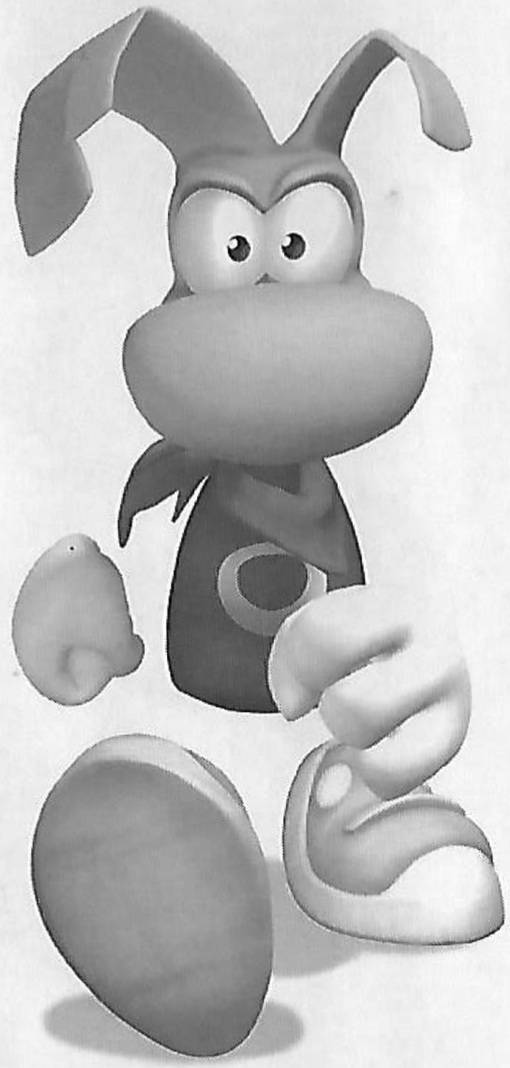
TONIC TROUBLE™





A Terra está em plena desordem !

Ajude Ed, o amigável, mas distraído Extra-terrestre, a salvar o universo, derrotar cerca de 50 personagens Loucas, adquirir poderes únicos e realizar missões perigosas nesta aventura repleta de acção 3D !

© 1999 Ubi Soft Entertainment. Todos os direitos reservados.

RAYMAN® 2
THE GREAT ESCAPE™